DELFINO MARIA ROSSO

SCACCHIERA

2500 D.C.

TORINO - 2021

copertina dell’autore

N© Delfino Maria Rosso - 2021

riproduzione autorizzata per fini non commerciali citando la fonte

delfino maria rosso

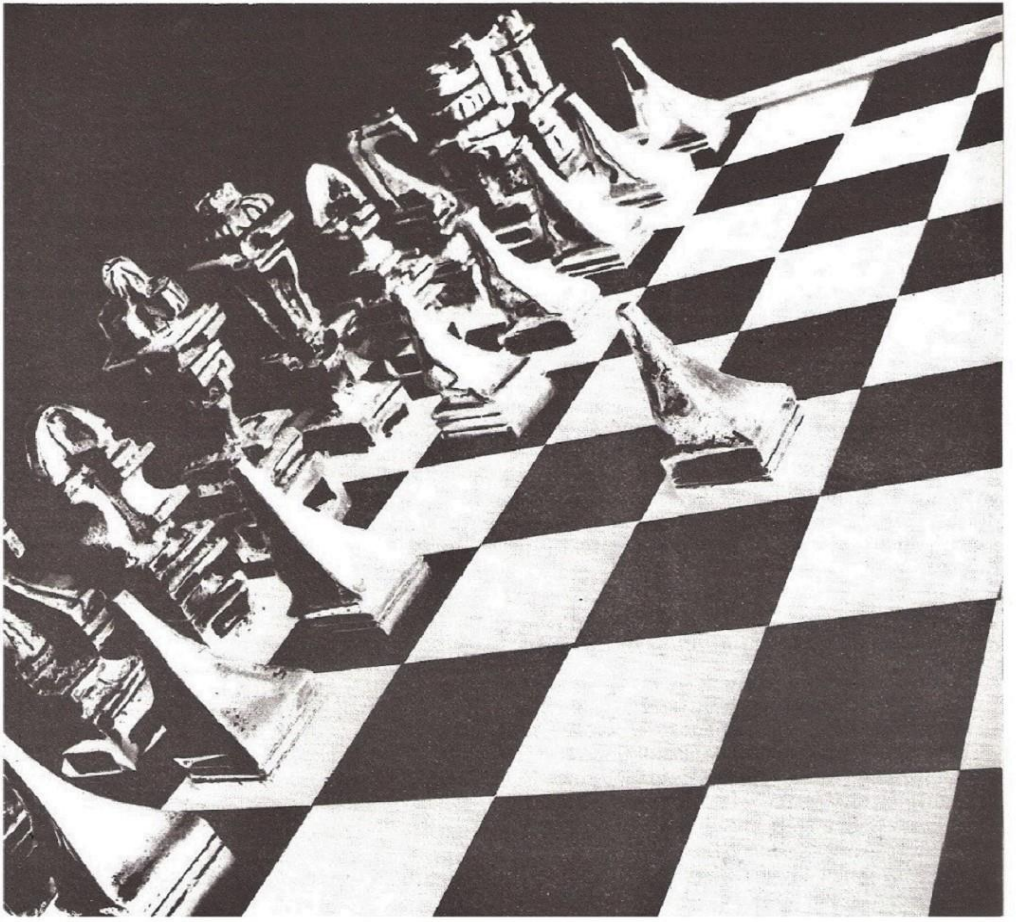
scacchiera
2500 d.c.

torino - 2021

prefazione

l'idea di espandere la possibilità di gioco negli scacchi mi è venuta in mente a fine '72 mentre lavoravo all'evento teatrale - **il dio robot**[1] - di **ruggero maria bianchi**[2] messo in scena dalla **compagnia anna bolens**[3]. non so se questa idea mi sia stata suggerita da una qualche riga del testo. so, di sicuro, che ne parlai allo scenografo **sergio putatti**[4], un artista che si muoveva in più campi. un po' come tutti noi in quegli anni. da scultore realizzò, in alluminio con fusione a cera persa, due serie di scacchi dalle forme diverse. la prima, servita come modello, con i pezzi tradizionali. la seconda *estesa* con la **quadriga**: il nuovo pezzo ideato per la mia scacchiera che passava così da 64 a 100 case. nel febbraio 1973 sul numero 50 della rivista **pianeta**[5] pubblicavo, sotto il titolo **scacchiera 2500 d.c.**, la mia proposta per il gioco nella versione rivolta al futuro. in questo piccolo libro riporto per intero l'articolo di allora così come era stato pubblicato. le immagini riportano la serie realizzata per l'occasione e che, dopo un lungo peregrinare nelle tante case del suo creatore, venne accolta in quella di ruggero (bianchi). l'altra scacchiera, la prima, quella tradizionale, arrivava a casa mia per uno scambio con un qualche mio lavoro. probabilmente di poesia visuale. ora, dopo anni di prigionia in una scatola, è uscita per fare bella mostra di sé su una scacchiera in pelle. a quadri grigio-chiaro e nero. con bordo rosso. scuro. le immagini di questa realizzazione sono riportate nelle pagine finali. non so perché ho scritto questa storia. forse perché a volte un passato ritrovato bisogna raccontarlo. prima che si perda nella memoria.

torino - febbraio 2021 l'autore



SCACCHIERA 2500 d. C.
Modelli: Sergio Putatti
Fusione: Bruno Florio
Foto: Giorgio Lari

Scacchiera 2500 d. C.

Nell'anno 2500 avremo esaurito ogni possibile novità

Delfino Maria Rosso

Quanto segue intende essere una proposta di modifica della attuale scacchiera nel gioco degli scacchi più che per pura bizzarria, come potrebbe apparire ad un frettoloso esame, per ovviare a quell'inevitabile processo di *degradazione* che è proprio di ogni funzione *possibilistica* intellettiva.

La presente nota si risolve quindi in un tentativo tecnico che dovrebbe permettere alla creatività del genio scacchistico di esprimersi più liberamente su di una scacchiera a cento case e con otto pezzi in più, quattro dei quali nuovi, le quadrighe (1) che muovono secondo direttrici più oltre spiegate e riportate in grafico.

Erroneamente viene ritenuto che il gioco degli scacchi sia sorto in lontanissima epoca e rimasto invariato attraverso i millenni; se così fosse parrebbe ingiustificato il tentativo di modifica e pertanto a tale punto torna utile l'esame della nascita del gioco.

Una leggenda persiana del XIII sec., riportata da B. Khallikan nella vita di as-Suli, vuole che a Sissa B. Dahir venga attribuita l'invenzione, o meglio la creazione, del gioco degli scacchi. A lui si sarebbe rivolto il Re Shiram non amante degli allora giochi d'azzardo, dadi e tavola-reale, con la richiesta di un *gioco di scienza e arte* capace di valutare la decisione, la prudenza, il vigore e il coraggio dell'uomo. Gli venne presentato, secondo alcune fonti letterarie, un gioco dal nome *Schahtrak* (2).

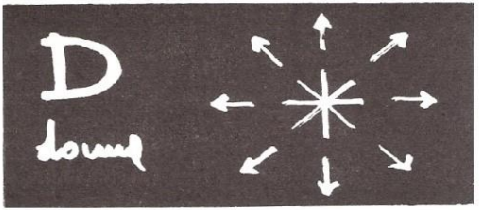
Esso consisteva in una scacchiera sulla quale due giocatori dovevano spostare *pezzi* assunti a simbolo di esercito.

Gli storiografi hanno cercato tra le antiche carte se davvero fossero mai esistiti i personaggi di tale leggenda, ma l'identificazione di Sissa B. Dahir e del suo sovrano non fu mai stabilita con certezza nonostante le molte ricerche fatte.

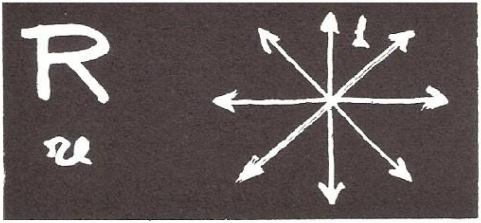
Ora l'ipotesi storica più probabile e giustificata pare quella del Davison, secondo la quale il gioco degli scacchi sarebbe una derivazione di quello dei dadi praticato nell'antica India; tale ipotesi viene verificata nella sua *Breve storia degli scacchi* (3) con la teorica ricostruzione di una antica partita a dadi. Il metodo più semplice di conta dei punti usato dai due giocatori doveva consistere in una serie di tacche ortogonali ad un tratto precedentemente tracciato lungo il quale venivano spostati i contrassegni a seconda del punteggio ricavato dal lancio dei dadi. La vittoria spettava a chi per primo raggiungeva la tacca finale. Per allungare la durata della partita senza prolungare eccessivamente il tratto se ne tracciò, da prima, un secondo parallelo al primo e con eguale numero di tacche, poi altri sino ad ottenere così una grata tipica della scacchiera.

Si ritiene probabile che la vittoria di un giocatore avvenisse quando questi, lanciando i dadi, portava il proprio contrassegno in una tacca o in una casa occupata dall'avversario. L'idea di

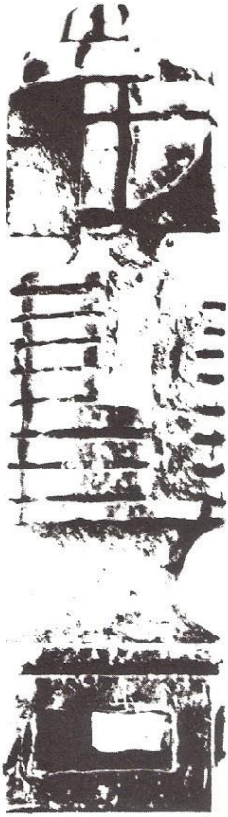
1. Quadriga (plur. -ighe) – carro tirato da quattro cavalli [dal latino quadriga – ae (eburneae: come pedice della scacchiera – Svetonio)].
2. Termine composto dal « Schah » (re) e « trak » (gioco).
3. Davidson, *A short history of chess*, New York, 1949.



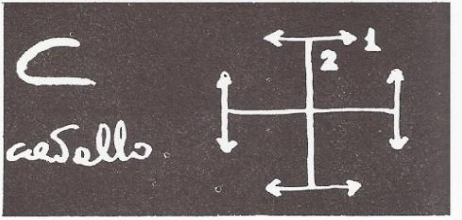
cattura del pezzo portò ad un ulteriore passo avanti, sicché il conteggio per la vittoria si effettuava sui pezzi catturati, considerandoli tributo che il perdente versava. In un sistema socio-politico dove l'idea tributo era strettamente legata a quella di sovrano i due giocatori durante la partita venivano identificati, o si identificavano, nella figura di re; di conseguenza il loro contrassegno, ormai simbolo, venne affiancato da altri pezzi significanti il tradizionale modello dell'armata indiana.
Gli opposti schieramenti non ebbero però altra funzione se non quella di arrivare, sempre con il lancio dei dadi, nell'ultima casa opposta, muovendo tutti allo stesso modo nel senso verticale, o la cattura del pezzo avversario. Era così sorto nell'India nord-occidentale il gioco del *Chaturanga* (4); l'eliminazione dei dadi fu l'ultimo passo per sottrarre il gioco al caso (5).
L'origine del gioco, pertanto più credibilmente, non viene oggi attribuita alla mente di un solo uomo ma ad un processo di lenta evoluzione che, per successive *mutazioni*, ha portato alle attuali regole. Di qui in avanti la storia del gioco può essere ricostruita attraverso lo studio di antichi testi del VI - VII sec. d.C.
Il gioco del Chaturanga si diffuse per molte e differenti vie nei vari paesi, subendo modifiche dovute ad interazioni tra i vari giochi.
Una possibile teoria d'importazione in Occidente del gioco fa risalire questa agli arabi che avrebbero appreso gli scacchi durante l'invasione della Persia nell'anno 641. Il gioco del Shatranj arabo fu di regola giocato in Occidente



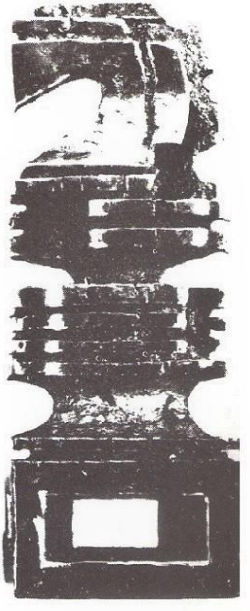
con le stesse regole sino verso l'anno 1300, anche se alcune variazioni furono tentate precedentemente come, ad esempio, l'uso di una scacchiera 12 x 12 verso l'anno 1280.
Il gioco però fu ritenuto troppo lento ed ebbe quindi una evoluzione per una maggiore rapidi-



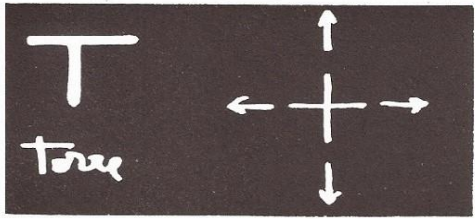
4. « Chaturanga » in sanscrito sta significare le quattro parti del tutto e, in tal caso, indica le allora tradizionali armi di uno stesso esercito: fanteria, cavalleria, elefanti e carri da guerra. La quadruplice composizione indubbiamente risente della teoria cosmologica dove gli elementi aria, acqua, terra e fuoco ruotano attorno al sole. Anche in Cina, dove gli scacchi ebbero origine divinatoria, in primo tempo i pezzi erano: il Sole, la Luna, i Pianeti, le Comete e le Costellazioni sicché, il gioco delle « figure » rivestiva carattere imitativo del modello cosmico, in seguito, ricalcando quello persiano, ma più contemplativo, assunse anch'esso l'aspetto guerriero cambiando in gioco degli « elefanti ».
5. Nell'ipotesi di Davidson non viene, giustamente, menzionato l'antico gioco della dama, detto alla francese, differenziato nei vari paesi, che si ritiene risalga al XV sec. e derivato dal gioco degli scacchi. Tutte le pedine erano allora chiamate dame, e quella che noi oggi chiamiamo dama (o damone) era detta « dama domata ». Poiché l'inventore aveva semplicemente abolito tutte le figure del gioco degli scacchi, lasciando soltanto i pedoni, è ovvio il nome di gioco della dama, ossia gioco del pedone. E soltanto verso il 1750 che, nella terminologia corrente dei giochi, le dame presero il nome di pedoni o pedine a seconda dei casi. L'attuale gioco della dama è stato inventato nel 1723 da un ufficiale del Reggente, che giocava abitualmente con un polacco: fu così che il nuovo gioco prese e conservò a lungo il nome di dama alla polacca. È curioso che, quando arrivò in Polonia, importato dalla Francia, fu chiamato « alla francese ». Le innovazioni apportate da quell'ufficiale consistettero, oltre che nell'aumentare da 64 a 100 le caselle della scacchiera, sulla quale fece muovere non più dodici ma venti pedine, su quattro file di cinque, nel dare maggiori libertà di movimento a pedine e dame: la pedina mangiando anche all'indietro e la dama, che già poteva andare anche all'indietro ma soltanto di un passo alla volta, spaziando sulle diagonali, come attualmente può fare in tutti i tipi di gioco della dama. (Clidière, *Il manuale dei giochi*, Aldo Garzanti Editore, Milano, 1972).



tà della fase di sviluppo dei pezzi. Verso il XVI sec. si colorarono le case per evidenziarne, probabilmente, eventuali mosse errate, ed in Italia si modificò il movimento dei pezzi; così il pedone poté alla prima mossa fare un salto di due case, il re assunse diversi nuovi spostamenti, compreso quello del cavallo, che portò in seguito all'arrocco, la donna nel XVI sec. assunse l'attuale movimento, l'alfiere quello di diagonale lungo le case dello stesso colore perdendo la facoltà di saltare. Le regole volgevano così al loro stato attuale. Da ricordare che alla fine del XVII sec. fu proposta una scacchiera a 100 case con l'aggiunta di due nuovi pezzi: il centurione e il decurione e nel secolo successivo venne proposto un gioco scacchistico, riconosciuto molto complicato ed assai difficile, ad uso dei militari dove generali, cannoni, mortai e fortezze sostituivano i pezzi tradizionali. È stato sunteggiato il gioco degli scacchi per dare dimostrazione che ogni gioco, in senso lato e quindi come azione dell'uomo, subisce il duplice processo di modificazione e di complessificazione (6).



6. Ritengo di un certo interesse riportare, come nota marginale, il significato che il termine « gioco » ha assunto nella moderna filosofia. Al carattere, implicito della definizione di gioco, di spontaneità o di libertà è stato contrapposto, da parte di alcuni filosofi moderni, il carattere costrittivo del lavoro, in quanto comandato dal fine o dal risultato che tende raggiungere. Infatti il carattere di spontaneità non può essere inteso in senso assoluto: ogni gioco ha infatti restrizioni o regole che ne delimitano le possibilità. Alle restrizioni propriè del gioco individuale si addizionano le regole nel gioco collettivo che lo definiscono e reggono.

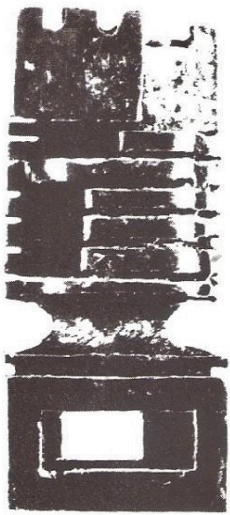


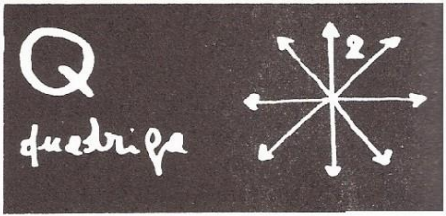
Per quanto riguarda l'oggi alcuni grandi maestri russi Davide Janovic Bronstein e Michajl Tal', vanno sostenendo che la scacchiera sta esaurendo sviluppi originali; di qui la necessità di introdurre nuovi pezzi ed aumentare il numero delle case. Prima di passare alla mia proposta di modifica credo interessante riportare i *Fairy-Chess*, pressapochisticamente tradotto in *bizzarrie*.

Esse possono essere divise in tre specie: a) pezzi eterodossi; b) scacchiere speciali; c) condizioni speciali. Tralascio il terzo punto la cui conoscenza non potrebbe essere di alcuna utilità per quanto proposto.

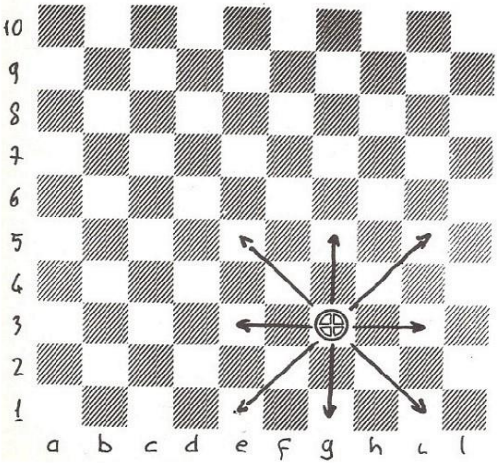
Fanno parte dei pezzi eterodossi i saltatori che derivano dal Cavallo (movimento 2 x 3 case) il *cammello* 2 x 4 case, la *giraffa* 2 x 5 case, il *cavaliere notturno* (Nightrider) che muove come il Cavallo, ma in una sola direzione. Altra categoria sono derivazioni dalla figura di Donna: il *grillo* muove come la Donna ma controllando le sole case poste dietro ad un altro pezzo sito lungo la sua linea di azione, la *principessa* (A + C), l'*imperatrice* (T + C), l'*amazzone* (D + C) (già donna cavallotta nel XIV sec.) la *sirena* che, pur muovendo come la Donna, cattura saltando nella casa immediatamente posta dietro al pezzo da catturare, se libera. Da ricordare tra le scacchiere speciali: quella *cilindrica*, quella *biliardo* dove alfieri e donna potevano rimbalzare sulle sponde, e ancora quella a *grata* (grid chess).

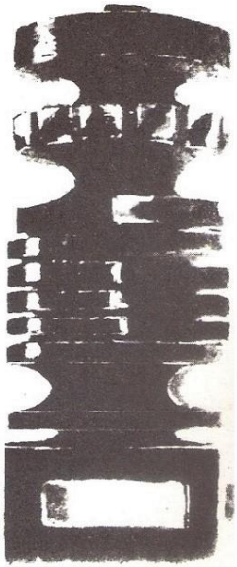
La quadriga, il nuovo pezzo introdotto, si colloca tra torre e cavallo risultando così essere

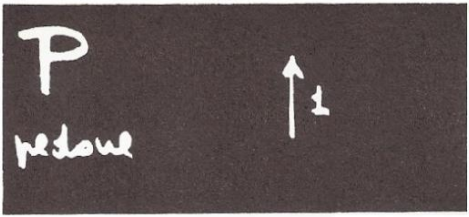




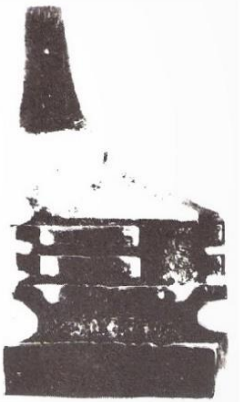
due per parte su una scacchiera a dieci case per lato; di fronte ad esse vengono collocati semplici pedoni. I pezzi risultano così essere 20 per parte. Circa il suo movimento esso è molto semplice: ricalca quello del re con uno spostamento, però, obbligato di due case, sicché sovente può trovarsi *bloccata* o dal limite della scacchiera se essa dista almeno di due case dallo stesso o da un qualsiasi pezzo, avversario e no, che non permetta il raggiungimento della seconda casa. L'introduzione delle quadri-







ghe hanno costretto l'aggiunta di due colonne (7) di case, una per parte, così se prima il gioco si svolgeva con la casa bianca a destra in basso del giocatore bianco ora questa casa risulta essere nera. Questo permette di tenere, in qualche modo, conto delle varie aperture ora di uso; alle due file di case sono state aggiunte due traverse (8), per ottenere una scacchiera di 10 x 10, il che mette in discussione il movimento del pedone troppo lento per andare alla conquista del centro, così esso può muovere dalla sua casa di partenza e solo per la prima mossa di uno, due o tre case in avanti. Ne può risultare, conseguentemente all'apertura, uno sviluppo di gioco con ampi spazi controllati da pezzi lontani. Come simbolo è stata usata la ruota raggiata, posta in orizzontale, che risulta anche essere la forma del pezzo stesso, come contrassegno la lettera alfabetica Q.
È bene ripetere che la quadriga può solo catturare nella seconda casa dalla sua quando non sia bloccata da qualche pezzo posto nella casa intermedia. L'arrocco rimane invariato, occorre, è evidente, spostare la quadriga per lasciare libera la traversa.
La presa *en passant* viene effettuata secondo le attuali regole: vale a dire solo quando ad esempio P nero si viene a trovare nella 4ª casa esso può catturare P bianco che dalla casa 2 passi alla 4ª o 5ª nella colonna accanto.
Qui si esaurisce la mia proposta possibile di eventuali variazioni là dove se ne presenti l'opportunità relativa ai nuovi inevitabili schemi di gioco.



7 e 8. I termini « colonna » e « traversa » spesso vengono sostituiti rispettivamente dai più militareschi « fila » e « riga ».

Bibliografia:

A. Chicco - G. Porrecca, *Dizionario Enciclopedico degli Scacchi*, ed. Mursia, Milano, 1971.
A. Chicco - G. Porrecca, *Il libro completo degli Scacchi*, ed. Mursia, Milano, 1967.
Clidière, *Il manuale dei giochi*, Aldo Garzanti Editore, Milano, 1972.

NOTE

[1] **IL DIO ROBOT**
Evento teatrale di **Ruggero Maria Bianchi** - dispositivo scenico: **Sergio Putatti** - mixage su banda magnetica: **Delfino Maria Rosso** - messa in scena: **Compagnia Anna Bolens** (1962-2002).

[2] **Ruggero Maria Bianchi** (1943-2015)
Docente di letteratura americana all'Università di Torino e studioso del teatro di ricerca, Ruggero Maria Bianchi ha avuto al centro del suo interesse ogni forma di avanguardia a partire da quella storica americana. il suo attento sguardo era rivolto verso ogni sua espressione a partire da quelle che potevano nascere in gruppi artistici non ancora affermati. Fondamentali i suoi saggi, come ultimo, in ordine di tempo, *Il teatro negli Stati Uniti: alla ricerca dell'innovazione permanente*, e le traduzioni come il *Moby Dick* di Melville.

[3] **Compagnia Anna Bolens**
Compagnia fondata nel 1961 a Torino, da Anna Bolens (1912-2002), nome d'arte di Dina Baracchino attrice, registra teatrale, doppiatrice radiofonica e televisiva. La compagnia rimase in attività sino al 2010.

[4] **Sergio Putatti**
Artista appartenete alla generazione della Torino del secondo dopoguerra, generazione che diede vita, alla fine degli anni '60, all'Arte Povera. Esordisce come pittore espressionista figurativo esponendo in numerose gallerie di Torino e Milano. Agli inizi degli anni '70, dopo un periodo di riflessione e ricerca, lavora sui temi di natura spaziale e concettuale. Negli anni '80 opera nei campi del design e della fotografia seguendo, in particolare, il cinema e il teatro sperimentale. Successivamente ritorna alla pittura con nuove forme e tecniche.

[5] **PIANETA**
Rivista versione italiana della rivista francese **PLANÈTE** di Louis Pouwel) edita e stampata dalla Tipografia Toso di Torino.

la scacchiera prima

re

donna

alfiere

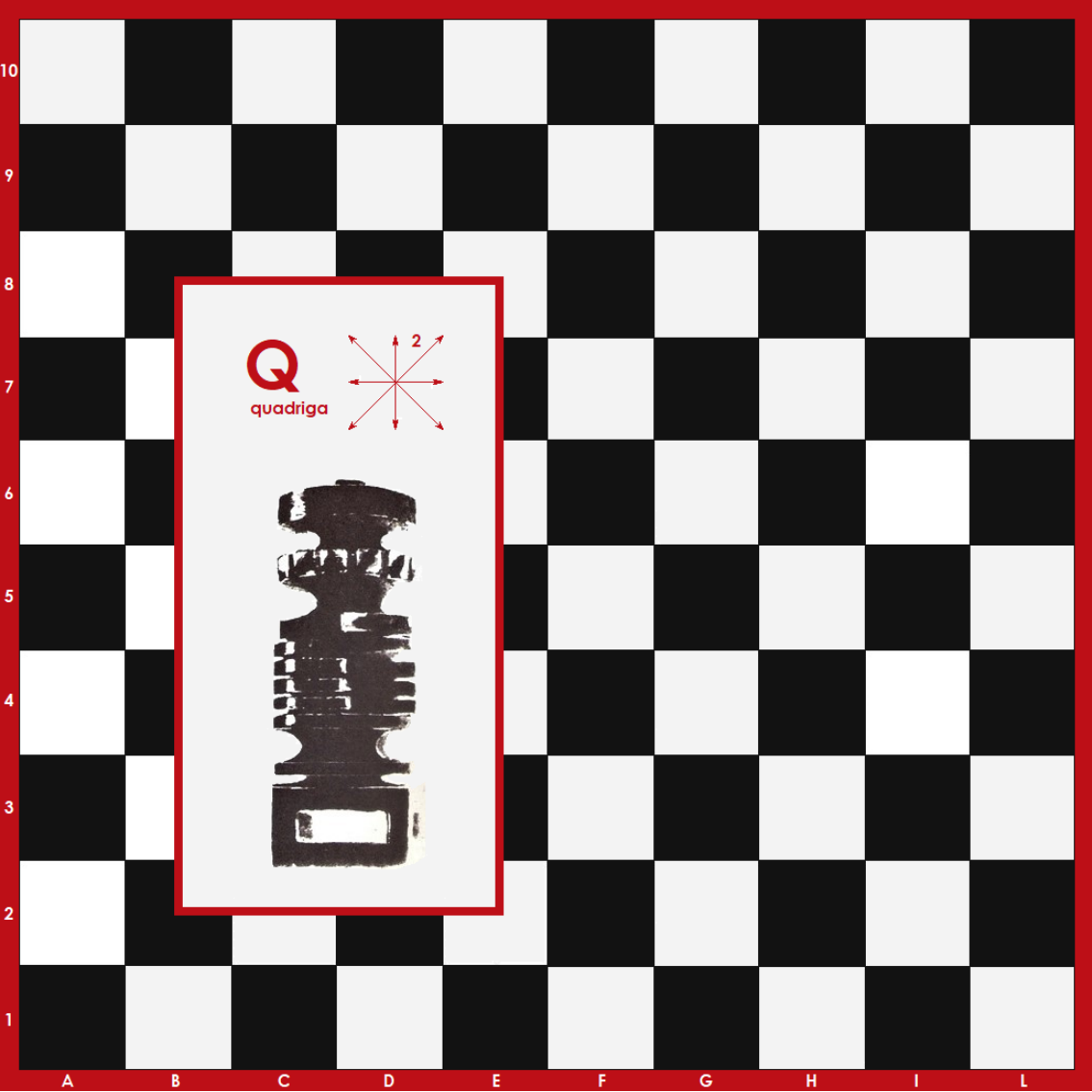
cavallo

torre

pedone

l'autore

sono mino rosso anche se il mio vero nome è delfino maria rosso. sono nato nel mese di febbraio. il 18 di un anno qualsiasi. a torino. dove vivo e lavoro come giornalista. anche. tutto qui. non amo raccontarmi più di tanto. che non è poco. lo trovo inutile. e a volte persino noioso. ma per chi è curioso mi metto in gioco con qualche link. ma non esclusivamente. mi si può incontrare all'indirizzo:
minorosso@hotmail.com


10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
L
Q
quadriga
2